

Disney

€2,30*

MICKY

The Walt Disney Company Italia S.p.A. - Milano - Italy - www.disney.it - Spagna € 4,20 € - Canada/Texas 8,00 Cdn\$



UNA SERA
AL TOPO BIANCO

066

TOM & JERRY GUERRA all'ultimo BAFFO



Capovolgi le sorti della storia

Chissà se avrai ancora fiato per ridere dopo i folli combattimenti insieme a Tom, Jerry e i loro simpatici amici. Il gioco si farà sempre più duro, ma non temere: potrai scegliere tra oltre 75 armi, da quelle tecnologiche a quelle più tradizionali.

COSA ASPETTI? SCALDA LE PADELLE, PREPARA LE ANGURIE... L'INSEGUIMENTO HA INIZIO!

... E inoltre con Tom & Jerry in Infurnal Escape per **GAME BOY ADVANCE** il divertimento ti seguirà ovunque.



© 1992 Warner Entertainment. All rights reserved. Under license to Ubi Soft.
TM & © 1992 and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Entertainment Co. 1992. TM & © Warner Bros.
TM & © Warner Bros.
Ubi Soft and Infurnal are registered trademarks of Ubi Soft Computer Entertainment Inc.



Sommario

5

UNA SERA AL TOPO BIANCO...



51

Chiedilo a Pipwolf



57

X-mail

62

Usanze impossibili: gli sport

67

IMPARA L'ARTE, PIWOLFI

Direttore responsabile

Clara Mac

Redazione

Edo Sisto (caporedattore centrale), Lidia Cannatella (caporedattore), Santo Scarpella (caposervizio), Barbara Schwartz (caposervizio), Silvia Benfi, Davide Catenacci, Stefano Petrucci, Gabriela Valera

Art director

Aldo Carner Ragazzi

Redazione grafica e artistica

Vito Notarnicola (caposervizio), Luana Balerani, Manuela Pecchio, Cristina Menoni

Segreteria di redazione

Mila Botton (responsabile), Monica Gazzoli

Ricerca fotografica, Antonella Sgarbi

Copyline

Davide Cesanelli; colore Andrea Cagol

Una sera al Topo Bianco...

Sceneggiatura: Ennio Enna

Disegni: Marco Mazzarelli

Chiedilo a Pipwolf

Sceneggiatura: Teresa Radice

Disegni: Massimiliano Nardo

Impara l'arte, Pipwolf!

Sceneggiatura: Fausto Vitellaro

Disegni: Marco Gervasio

The Walt Disney Company Italia SpA

Presidente:

Umberto Vinti

Direttore generale publishing:

Alessandro Belloni

Direttore divisione periodici:

Mauro Legros

Marketing - Circolo: Stefania Crespi

Marketing manager: Donatella Luciani

Product manager: Sergio Caporali

Segreteria: Silvia Brandi

Pubblicità - Circolo: Letizia Masti

Senior advertising manager: Daniela Grassi

Advertising manager: Emma Impini

Advertising coordinator: Irene Simola

Produttori - Circolo: Franco Zanardi

Coordinamento: Donatella Invernizzi

Intenditori: (Interno) Silvia Pappi

Coordinamento: Maria Tassi

Abbonamenti - Circolo: Andrea Gamba

Subscription manager: Alessandro Donelli

Customer and service assistant: Mariella Schiappa

Segreteria: Donata Pallares

Gli indirizzi periodici Disney - via Sandro Bertoldi 1

20121 Milano - tel. 02/594851 - fax 02/594851/3

Fattoria: Livorno - Canale (MI)

Milano: Rocca Livorno - Canale (MI)

Posti: Livorno: Rocca Livorno S.p.A.

Sped. in abb. post. 02/594851 - tel. 02/594851

02/594851/3

Distribuzione e distribuzione: A&P Roma SpA, via Portico 27 - 00100

Roma - tel. 06/707011 - fax 06/707012

Iscrizione al Tribunale di Milano n. 102 del 18 febbraio 2002
Codice abbonamento: 1354-3771 - X-Mag n. 11 - 0 Disney

Questo periodico è edito da
Editoriale Italiana Editori Generali



> > >

Trasforma il tuo pomeriggio.

> > >



TRANSFORMERS

I Transformers e altre
incredibili avventure
ti aspettano su Fox Kids.
Altro che i soliti cartoon.

Tutti i pomeriggi
alle 16.30
sulla tua TV

Piemonte: Quattrone
Lombardia: Antenna 3
Trentino: Antenna 3 Nord-Est
Liguria: Primo Canale
Emilia Romagna: San Marino RTV - Nuova Rete
Toscana: Canale 10
Umbria: Umbria TV
Marche: TV Centro Marche
Lazio: Super 3
Campania: Canale 9 - Teleoggi
Puglia-Basilicata: Telenorba
Calabria: Telepassio
Sicilia: Antenna Sicilia
Sardegna: Videoline

**FOX
KIDS**

www.foxkids.it

è sempre su
stream
HDTV

Gnic Gnic Gnic

SENTITE QUESTO CIGOLIO?

E' L'INSEGNA
DI UN CERTO
PUB, PERDUTO
NELLA NEBBIA
DI TOPOLOINA...



E ORA SENTITE
QUEST'ALTRO
SUONO?



E' IL TIPICO
SIBILO CHE FA
IL PANNINO DEL
BARMAN ...



... QUANDO
ASCIUGA
I BICCHIERI ...



UMPF!
CI PENSO
IO! ECCO
QUI!



EHM...
IL TITOLO? CI
STAVO GIUSTO
ARRIVANDO...

BE', ORA
CONTINUO
IO!

DEL
RESTO IL
LOCALE
E' MIO!

SONO
SENTINEL E
GESTISCO IL TOPO
BIANCO, L'UNICO
RITROVO PER AG-
COMPAGNATORI
DELLA ZONA!

GRUNCK

IL RUMORE
CHE SENTITE E'
VERGINSETTORISE,
LA MASCOFFE
DEL TOPO
BIANCO!

PIATTO
DEL
MOSTRO

SOUP
\$ 3

GRUNCK

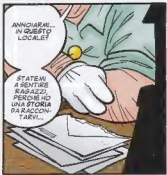
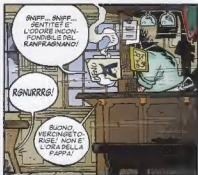
DICONO CHE
NON MI SI VEDE
MAI LA FACCIA,
MA LA COLPA
E' DEL DIS-
GNATORE!

QUEL
MOSTRICIAT-
TOLO STA
MORIBONDO
QUALCOSA
NASCOSTO
TRA IL TA-
VOLINO!

GRUNCK
GRUNCK

E' LUI CHE
NON MI
DISEGNA
MAI LA
TESTA!

O, ALMENO,
COSI' DICE
PIPWOLF!



"COME TUTTE LE BUONE
STORIE INIZIA QUI, UNA
SERA, AL TOPO BIANCO..."

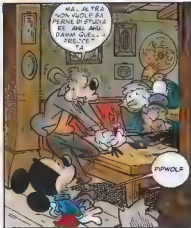
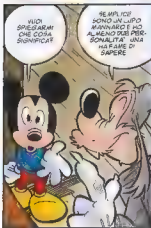
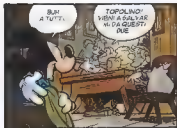
"TRA VAPORI
SILENZIOSI E OMBRE
CHE RIDONO..."

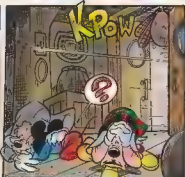
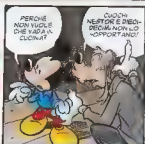
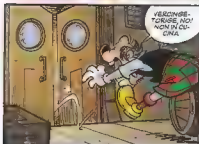
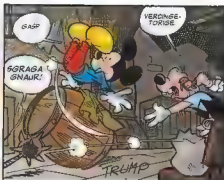
"... AROMI INDECI-
FRABILI E MORMORI
SOFFOCATI..."

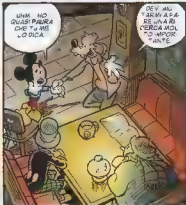
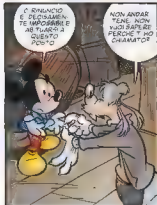
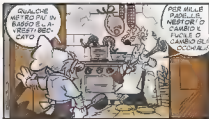


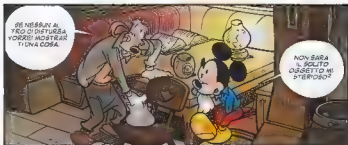












SE NESSUN AL-
TRO CI DISTURBA
VORRÒ MOSTRAR-
TI UNA COSA.

NON SARÀ
IL SOLO
OGGETTO MI-
STERIOSO?



FAMMI INDOVINARE.
TOPPERSBY TE
HA AFFIDATO E
TU DEVI PORTARLO
A MANNY.

NO, NIENTE
VAGHIO NEL
L'IMPOSSIBILE
O COS'È DEL
GENERE.

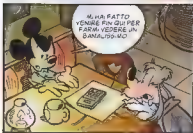


DEV'ESSERE SOLO
DORMI. SE LO HA-
GIÀ VISTO DA
QUALCHE
PARTE!



ALLORA,
SAI CHE COS'È?

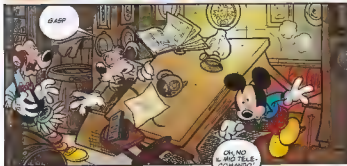
UNPF.
CERTO CHE
SÌ!

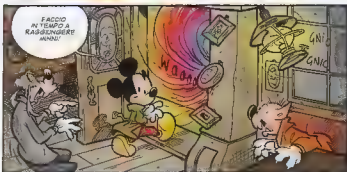
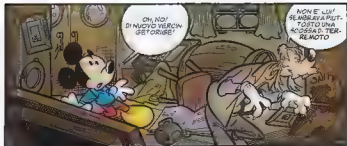


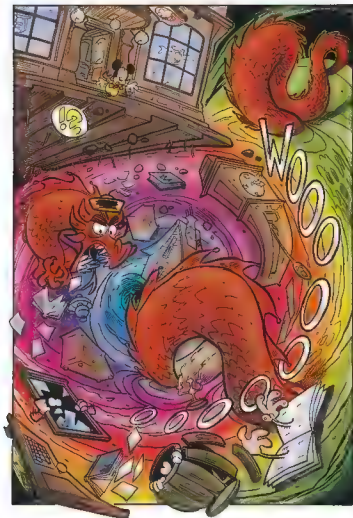
M, HA FATTO
VENIRE FIN QUI PER
FARMI VEDERE UN
BANALISSIMO.



TELECO-
MANDO!







"FU UN BRUTTO
MOMENTO
PER TOPOLINO"

"SI RITRO-
VO' PREDA
DI UNA
VERTIGINE
UN ANTE-
RO AL
DILA DI
OGNI IN-
MASINA
ZIONE"

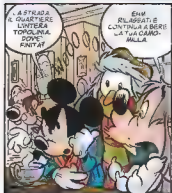
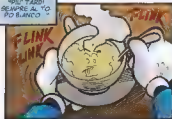
"UN TURBINIO DI IMMAGINI
FANTASTICHE"

"... OGGI... CREATURE
LUDICHE INDECRIVIBILI"

"POI REALIZZO DI
ESSERE RIMASTO IM-
BILITATO NELL'INCONTRA
DEL TOPO BIANCO"

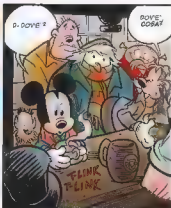
"... E VIDE UNA CATENA
UMANA DI QUALI TEN-
DERSI VERSO DI LUI"

"PIÙ TARDI
SEMPRE AL TO
PO BIANCO"



LA STRADA
IL QUARTIERE
L'INTERA
TOPOLINA
DOVE
FINIT'À?

EHM
RILASSATI E
CONTINUA A BERE
LA TUA CANGI-
MILLA



D. DOVE?

DOVE?
COS'À?



PERCHÉ
NON CI
PARLI UN PO
DELL'OS-
GETTO CHE
HAI PORTA-
TO DI WOLF?

EHM...
NON MI
SEMBRA
IL NO-
MEN-
TO



UNPO
IL
TOPO BIANCO
E FINITO DEN-
TRO UN VORTICE
DIMENSIONA-
LE

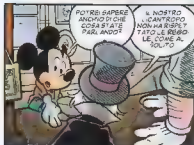
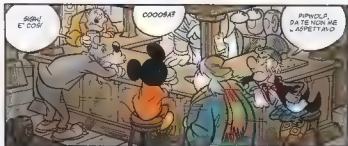
APPUN-
TO



TUTTO È
INIZIATO QUANDO
VERGINDETORIGE
S'È IMPOSSES-
SATO DI QUEL
REPERTO

PERCHÉ SI
TRATTA PROPRIO
DI UN REPERTO
ANTICO VERO
PIPPOLET?

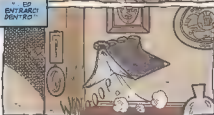
!?



"IL MIO TENTO' È UN LIBRO PREDATORE PER STUDIARLO BASTA METTERCELO INTENTA"



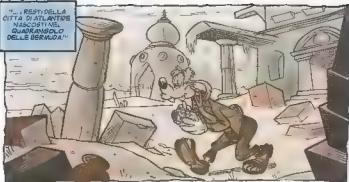
"E' ED ENTRARCI DENTRO"



"ED ECCOMI IN UN SITO ARCHEOLOGICO DI ENORME INTERESSE"



"... I RESTI DELLA
CITTA' DI ATLANTIDE
NASCONO NEL
QUADRANGOLO
DELLE BERMUDA."



ASPETTA
UN MOMENTO
ATLANTIDE?
NEL... NEL QUAD-
RANGOLO?

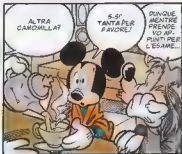
GI' HAI
PRESENTE
IL TRIANGOLO?
ECCO, QUESTO
SI TROVA PIU'
A SINISTRA



ALTRA
CAMOILLA?

S-SI
TANTA PER
FAVORE!

DUNQUE
MENTRE
PRENDE
VO AP-
PUNTI PER
L'ESAME...



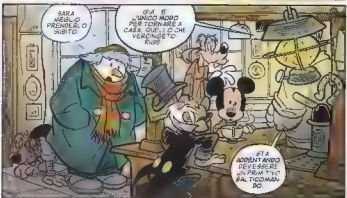
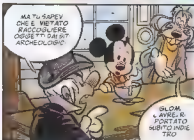
"... VIDI UN CORSET-
TO AFFIORARE
DALLE ROVINE?"



"ERO CERTO
DI AVERLO GIA'
VISTO DA QUAL-
CHE PARTE."



UHM...



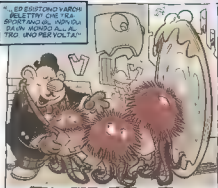


EH, EH!
LO SUPPONE
VO!

STO PARLANDO
DI UN MARCHIGNE
SINO ANTOLUANO
PER VIAGGI DIMEN
SIONALI.

"OGGI, I VIAGGI
DIMENSIONALI
SONO RESOLTI
DAL BOLLETTINO
DEGLI ACCOMPA
GNATORI."

"... ED ESISTONO VARCHI
VELETTI CHE TRA
SPORTANO GLI INDIVI
DA UN MONDO ALL'AL
TRO, UNO PER VOLTA."



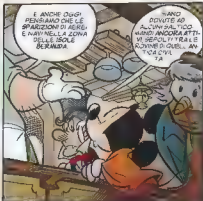
"UN TEMPO, PERO'
IL BALTOCOMANDO
RIUSCIVA A TRASPO
RTARE SOLO INTERI
EDIFICI!"



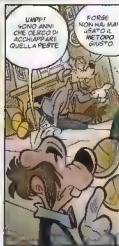
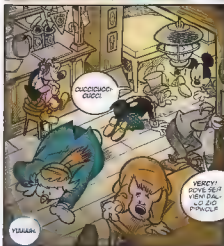
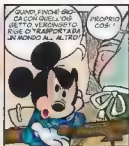
"GRAZIE A QUESTO
STRUMENTO, BUONA
PARTE DI ATLANTIDE
HA TRASLOCATO
NELL'IMPOSSIBILE."

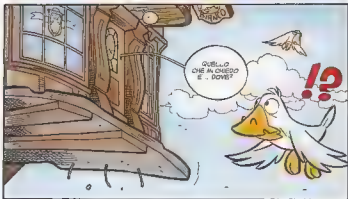


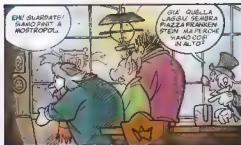
E ANCHE OGGI
PENSANO CHE LE
SPARIZIONI DI AEREI
E NAVI NELLA ZONA
DELLE ISOLE
BERANDA.

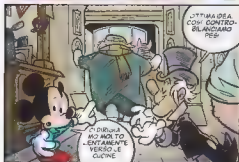
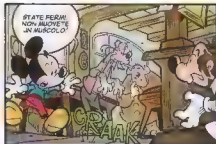


"HANO
DOVUTE AD
ALCUNI SALTI CO
MUNDI ANCORA ATT
VI SEPOLTI TRALE
ROVINE DI QUELLA
ANTICA CIVIL
TA."









CHE COSA
STAVANO FOT-
TO? NON TI PIACE IL
SUCCO DI RANFRA
GNANO?

N- NON LO
SO E, PER
ORA NON
C' TENGIO A
SAPERLO!
PUFF!

DICI CHE
L' ABBIAMO
SCAMPATO?

AL MOMENTO
SIAMO STABILI
MA NON SO PER
QUANTO ANCO-
RA POTREMO
TENERE IN EQUI-
LIBRIO

" IN EFFETTI, TOPOLINO
NON POTEVA SAPERE
CHE LA STATUA DI
FRANKENTEN AVESSSE
OSPITI FISSI "

" NO! L' CHIAMANO
GRUCK E CORRISPON-
DONO PIU' O MENO AI
VOSTRI PICCOLI. "

GLUCK!

FLAP

FLAD
FLAP

FLAP

GLUCK!

FLAP

" SOLO CHI
PESANO CIRCA
VENTI chili
LUNO "

GLUCK!

FLAP

FLAP

FLAD
FLAP

GLUCK!

FLAP

FLAD
FLAP

GLUCK

FLAP

FLAD
FLAP

GLUCK!

GLUCK!

FLAP

"IN BREVE, IL LOCALE
COMINCIO' A PRECIPITARE E NOI CI RITROVAMMO' NEL SOTTITO DELL'ALBERGATA!"

"UMPH!
LA LAMPADINA
DELLA PLAFONIERA E' BRUCIATA!"

"ORA MI SPIEGO
PERCHE' NON VE
DO A UN PALMO
DAL NASO!"

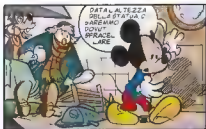
"LA TUA
VISTA E' CARSA DA
ANDRE"

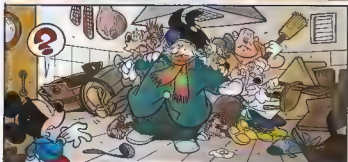
"PENSA
A CAMBIARE
LA LAMPADINA
OGGI!"

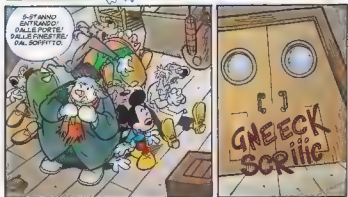
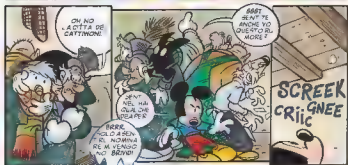
S B A D A B A N

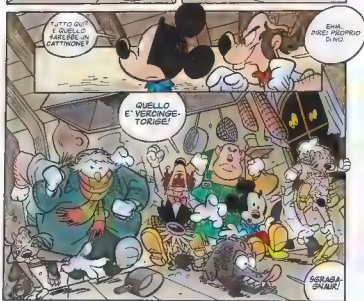
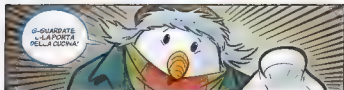
"MENO MALE!
NON E' STATO
UN IMPATTO
TROPPO VIOLENTO"

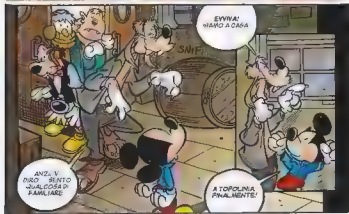
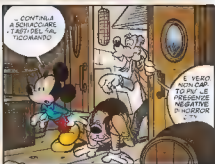
"PARLA
PIU' VE"

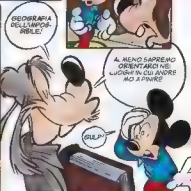
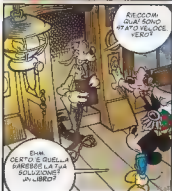
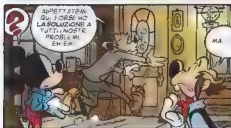




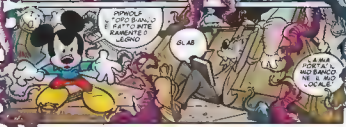
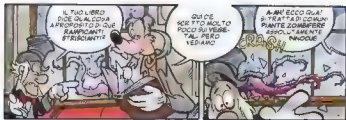


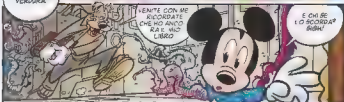
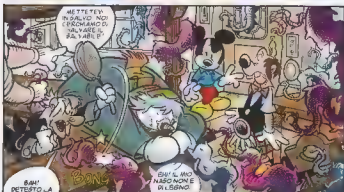
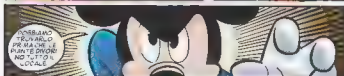


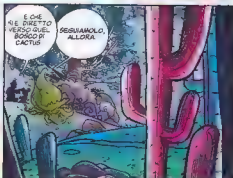




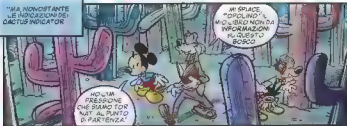


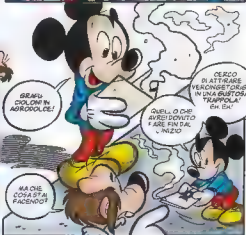


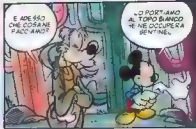
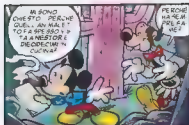




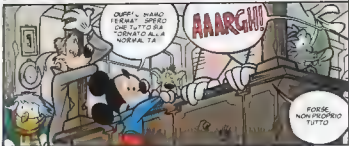
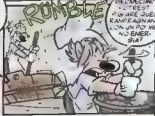
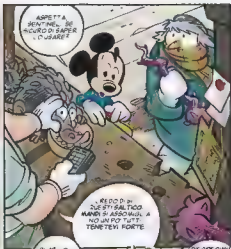
"MA NONOSTANTE
LE INDICAZIONI DEI
CACTUS INDICATOR

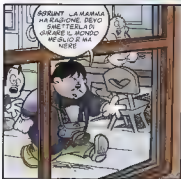
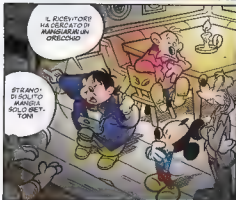


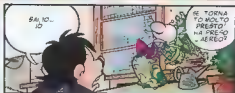
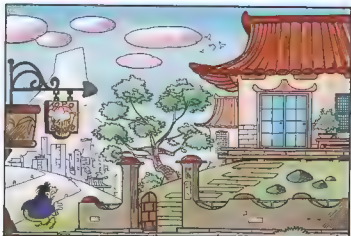




"PIÙ TARDI, AL
TOPO BIANCO"







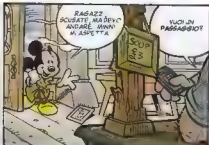
"E COSÌ FINAL-
MENTE RITOR-
NAMO UNA VOL-
TA PER TUTTE A
TORQUINA"

AAAH!
CARA VECCHIA
NEBBIA DEL
QUARTIERE
VITTORIANO

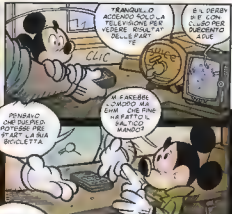


RAGAZZ
SCUSATI, MA DEVO
ANDARE. MINNI
M'ASPETTA

VUOI UN
PASSAGGIO?



NO,
SENTINEL! NON
FARLO!



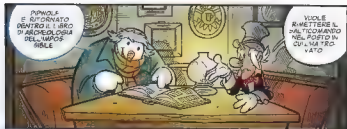
PENSABO
CHE DUEPIÙ
POTESSE PRE-
STARE LA SUA
BICICLETTA

MA FAREBBE
L'ORDO MA
EHM... CHE FINE
HA FATTO IL
SALTO DI
MANDO?

A QUANTO
PARE È
SCOMPARSO
INSIEME A
PIPWOLF

MA DUE
FANTO QUEL
LICANTROPO?
DOVREBBE DARCI
UNA MANO A
RITORNARE

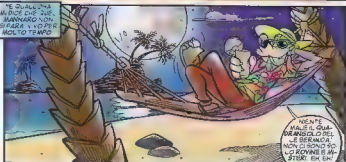




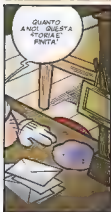
PIPPOLE
E RITORNATO
DENTRO IL LIBRO
DI ARCHEOLOGIA
DELL'IMPOS-
SIBILE

VUOLE
RIMETTERE IL
SALTI COMANDO
NEL POSTO IN
CUI HA TRO-
VATO

“E QUALCUN
MIDICÈ CHE QUE-
STI MANNARO NON
SI FARA VUO PER
MOLTO TEMPO



NIENTE
MA È IL GUA-
DRASOLO DEL
LE BERMAI!
NON CI SONO SO-
LO ROVINE E IN-
STORI. EH, EH!



QUANTO
ANZI QUESTA
STORIA È
FINITA!



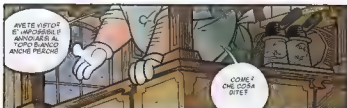
TOPOLINO
È TORNATO
A CASA SANO
E SALVO

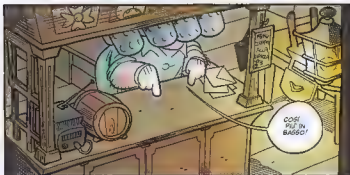


“E LA TOPOLINO
DOE TORNATO
A CASA SANO
E SALVO”

“HO
CAMBIATO
DUE MESI
FA DIECI
DECIMI!”

NESTOR!
VUOI CAMBIA-
RE LA LAMPA-
DINA DELLA
PLAFONIERA
SÌ O NO?





Fine...



Chi è
PK?



CHIEDILO

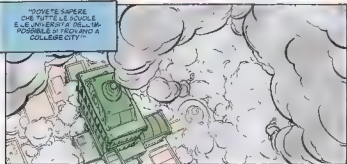
A

PIPWOLF

Walt Disney



"DOVETE SAPERE
CHE TUTTE LE SCUOLE
E LE UNIVERSITÀ DELL'IM-
POSSIBILE SI TROVANO A
COLLEGE CITY!"

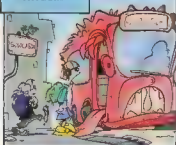


QUANDO ERO PICCOLO, POCHÉ
FAMIGLIE AVEVANO UNA FANTASMOBILE
COSÌ IO E I MIEI COMPAGNI DI WOLFPY
VILLAGE.

GRAT
GRAT



"... ANDAVAMO
A SCUOLA CON LO
SCUOLABUM!"



OLTRE A
LIBRI PREPARATORI,
SAFETE QUALI ALTRI
OGGETTI SONO
INDISPENSABILI NELLO
ZANMORROR DI OGNI
SCOLARO?

GRAT
GRAT



88. OVVIAMENTE
LE IMPOSSIBILI DI DIVERSI
COLORI...

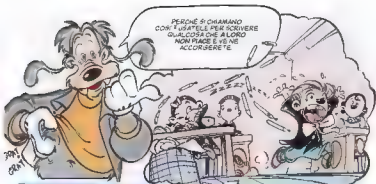


"... E, QUADERNOTTURNI
LE CUI PAGINE BRILLANO
AL BUIO!"



MA QUELLE CHE
DAVERO NON POSSONO MAN-
CARE NELL'ASTUCCIORROR
DI OGNI STUDENTE, SONO
LE MATTERRINI
BROAR!





"IL MAESTRO
OLDWOLF MI INSE
IN CASTIGO E MI PERSI
LA GARADIDULATI
NELL'INTERVALLO!"



COMUNQUE,
UN CORREDO SCOLA-
STICO COMPLETO CO-
ME IL MIO NON SE
MA VISTO: AVEVO
UN AGENDARIGH
CHE

MACERTO
L'AGENDARIGH
VA A RUOTA IN
TUTTE LE CAR
TOLHORRIE
DELL'ARPO-
SIBILE



"QUANDO LA APRÌ
LANCIA URLA TERRO-
CANTI, DIVERSE PER
DOINI MESE..."



E C'ERA
A INDIVIDUARE DA
CHE MOSTRO
PROVENIANO."



zaini

KASTIGATOR®



Concept e disegno di Antonio Vignoli

**... entra nel mondo della
(dis)avventura!**

**Disney in cucina.
L'appetito
vien giocando.**

SARINER & SARINER

© Disney



X-mail

Cari lettori,

Buonissimo, cari amici! A volte soffro un pochino perché ci sentiamo solo una volta al mese, sapete? A me piace molto ricevere le vostre letterine e non avrei mai immaginato di potere avere tanti amici terrestri che mi fanno compagnia. Certe volte (spesso, a dire il vero...), mentre studio per l'esame di

accompagnatore, mi distrazzo e mi cade l'occhio sul sacco della posta che mi porta Igor. Così, mi dico: "Faccio una piccola pausa e poi riprendo il libro". Invece... passano le ore perché i vostri disegni, le vostre domande, i vostri complimenti, sono il più bel passatempo che conosco! Molti dicono che **X-Mickey** è un giornale per bambini, ma non è vero! Io ricevo lettere da tutti: bambini, **grandini e granconi**, che guardano con gli stessi occhi incantati quello che succede nel Mondo dell'Impossibile. E siccome io non ho età, mi trovo proprio a mio agio. Ehi! Il mio libro predatore da guardia sta facendo versi strani... Sta arrivando Manny a controllare se ho fatto i compiti di **geometria accagigliata!** Devo scappare amici! Pensatemi, come io penso a voi... Il vostro

c.p. 340 - 20102 Milano
e-mail: xmickey@disney.it

X-mail



Come vedete, gran parte della rubricchetta della posta è dedicata ai disegni. Peccato che non ci stiano tutti! E' bello pensare a tutti voi, con fogli, matite e colori, intenti a creare. Grazie fratellini terrestri! E ora.

INVENTA IL TUO PERSONAGGIO

Ecco un po' di impossibili inventati da voi. Molto spesso in a leer (che sta nel mondo della posta) vediamo dei disegni che non sono mai stati pubblicati.

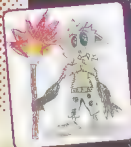
Silvestro è un personaggio molto particolare. Si trova in un mondo di cugino Hobo. Da quando aveva 11 anni è il guardiano di una foresta spettrale vicino a Mostropoli. Molto coraggioso e grande conoscitore del mondo dell'impossibile, ha un problemino... non sa leggere ciò che scrive lui stesso.

Giuseppe S. Termini (Pa)



Yugalesho è un mago che viene da una dimensione fantastica. Grande amico di PipowK, lo aiuterà a superare l'assimo di accompagnatore.

Giuseppe S. Termini (Pa)



Conoscete il mio qualcosa più di lei. Il mondo lo ha inventato, ne ho inventato uno: è alta, circa due metri e mezzo, largo un metro (un bestione) e pesa circa 235 chili. Non è grasso, ma molto, molto imponente e muscoloso. Scappato da un laboratorio scientifica di Mostropoli, invaderà la città distruggendo la pace. Il suo nome di battaglia è **Danger** e il suo modo di parlare è molto particolare. Solo per i miei.





EVVIVA GLI ADULTI GAMBINI

Caro Pipwolf, vorrei salutare i amici e parenti, specialmente lo zio Ivo che ha 32 anni, ma collezione ancora giornali!

Michele N. Novara

Caro Michele, meno male che ci sono gli adulti terrestri che sono rimasti bambini di cuore! Buhi! e strabuh! a quei come noi



VIVA LA MUSICA!

Caro Pipwolf, scusa il disturbo, ma ho una cosa importantissima da dirti: innanzi tutto BLH. Sono stato ammesso a conservatorio per studiare pianoforte dopo un difficilissimo esame e ne sono felice! Mi è dispiaciuto molto se miss m ss mo che non hai superato l'esame di accompagnatore e ti avrei voluto aiutare

Vincenzo L.

Caro Vincenzo, sono molto orgoglioso di avere un lettore musicista perché mi piace tanto la musica e io stesso studio uno strumento impossibile di cui vi parlerò. Non preoccuparti per me, sono sicuro che un giorno passerò l'esame anch'io! I vostri incoraggiamenti mi danno la carica. Quanto al segreto del videogioco, i miei amici terrestri stanno cercando la soluzione. Fatemi sapere se sei riuscito ad andare avanti da solo.

LUPENINHOYE

Aniché fare uscire X-Mickey una volta al mese, potreste farlo uscire una volta alla settimana, visto che sono così tanti i numeri?

Federico

Caro Federico, anche a me piacerebbe parlarvi tutte le settimane, ma i miei amici sceneggiatori, disegnatori, redattori non ce la farebbero a realizzare tutte le storie che ho da raccontarvi!



X-Mail

INVENTA IL TUO PERSONAGGIO

Lupacchiotti terrestri, siete invitati a inventare un nuovo personaggio che vi piacerebbe vedere nelle storie di **X Mickey**. Avete due possibilità:

- **DISEGNARLO** (con una piccola spiegazione per farci capire chi è e cosa fa)
- **DESCRIVERLO** e basta, con poche o tante parole.

Poi eleggeremo tutti insieme il personaggio più-più-più di tutti. Ma non voglio svelarvi subito altri segreti. **Bacetti e buon mese!**

PRONTI... VIA!

Inviare i disegni o le descrizioni a:
**Il mio personaggio, X-Mail,
c.p. 340, 20102 Milano**

AVVISO

- Se ti mancano numeri di X-Mail puoi chiederli al Servizio arretrati: tel. 02 29085191
- Raccontaci una storia misteriosa, un'avventura inspiegabile capitata proprio a te. Spediscila a Storia misteriosa X-Mail c.p. 340 20102 Milano. Oppure invia una e-mail a xmickey@d.bnet.it

MARGHERITA RISPONDI!

Cara Margherita M., visto che sei laureata in chimica e mi offri il tuo aiuto potresti spiegare a me e ad Ary (vedi X-Mail del n. 992, pag. 59, perché schiacciando anche in più punti, il tubetto di dentifricio a strisce i colori non si mischiano?!?)
Grazie e strabaci

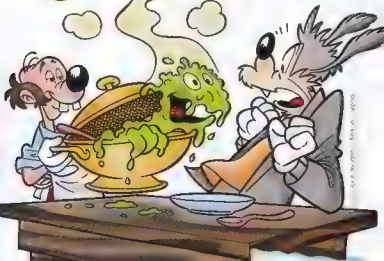
Pipewolf

STORIE MISTERIOSE

Ero in campeggio in un bosco con un mio amico e decidemmo di andare a raccogliere funghi. Dopo averne riempito un bel cesto, ci siamo fermati a osservare uno sciallotto. Proprio in quel momento ha iniziato a fare un caldo tropicale e subito dopo un freddo polare seguito da un fortissimo colpo di vento che ha capovolto il destino: io e Giuseppe lo abbiamo sollevato e ci siamo accorti che i funghi avevano cambiato colore: erano tutti rosso acido con chiazze viola!

Giuseppe D.

TERROR SOUP®



idea di Ben Ayres - disegni di - 1995

Zuppa di
fango *pronta*
in 5 minuti

 con cautela



USANZE IMPOSSIBILI



Ragazze e ragazzi terrestri,
vi piacciono gli sport?
Qui da noi se ne praticano
tantissimi. Ecco i più popolari

SLEEPBALL

Si gioca in undici contro undici e bisogna bruciare una palla con i piedi per mandarla nella rete della squadra avversaria, come nel vostro calcio. Fare gol si dice "fare GROOOAR", perché tutti urlano GROOOAR quando qualcuno fa GROOOAR. Come palla usiamo un RONFOIDE DELLE PALUDI di gomma. Finché rimbalza, dorme, visto che per un ronfoide una partita di SLEEPBALL è il massimo del riposo. Ma quando il gioco si ferma, il ronfoide si sveglia e vuole fare colazione. Così, mangia tutta l'erba del campo, le porte, le magliette dei giocatori, le bandierine dei corner. Per evitare questo disastro, nelle nostre partite non è previsto l'intervallo.



SPORT

SALTO IN BASSO

Un altro sport molto amato è il salto in basso. Si sale sul **BURRONE SENZA FONDO** e ci si butta giù. Facile? Sì, e non si rischia di farsi male (perché il fondo, appunto, non c'è). Vince chi va più in basso, ma bisogna ricordarsi che più si scende, più tempo ci vuole a risalire arrampicandosi sulle pareti. Il nostro campione nazionale si è buttato sei **SGURZI*** fa e non è ancora risalito. I maligni dicono che si è accampato su la parete del burrone, a quattro **PLOMB*** dalla superficie e vorrà su, dicendo di aver trovato fondo.

* Lo **SGURZO** è una misura del tempo impossibile. Equivale, su per giù, a un sacco di tempo.

* Il **PLOMB** è una misura dello spazio impossibile. Equivale a due sacchi di chilometri.



SALTO IN ALTISSIMO

All'alba di ogni quarantunesimo giorno impossibile, si tengono le gare a coppie di **SALTO IN ALTISSIMO**. In poche parole, i due atleti rimbalzano fortissimamente su un tappeto

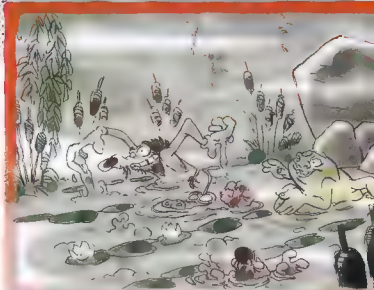
gommoso. Dopo il **DECIMO RIMBALZO**, spiocano il salto più in alto possibile. Per capire bene quanto "in alto" basta pensare che il record degli attuali Campioni Impossibili di salto in altissimo è di 4 **PLOMB**.

DELL'IMPOSSIBILE



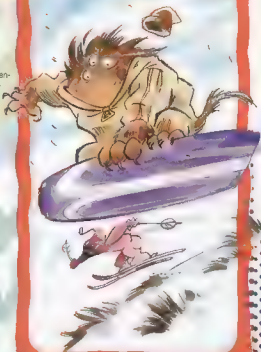
NUOTO IN PALUDE

Nonostante richieda coraggio e una preparazione atletica non indifferente, il NUOTO IN PALUDE è lo sport più praticato dagli impossibili, di ogni età. È evidente che chi vive vicino alle paludi è avvantaggiato dal fatto di potersi allenare più spesso. Il più grande nuotatore paludoso di tutti i tempi fu un mostroplese, Grok Grak, il quale - per giungere dalla parte opposta dello Stagno di Nabarro impiegò 17 giorni, 8 ore, 25 minuti e 43 milionesimi. Anzi, già! Non vi ho spiegato che vince la gara l'atleta più lento! Il compatto FANGO delle paludi mostroplese rende, infatti, difficilissimo avanzare. Però il regolamento è molto chiaro: vietato fare i furti e restare fermi alla partenza!



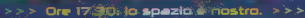
Lo sci

C piace tanto solare! Quando sulle spalle dei CAPELLUNTI (sono giganti alti come montagne) cade la FORFORILLA, tutti prendiamo gli sci e andiamo a praticare lo sci lom sulle loro spalle. La stagione finisce quando capellunti decidono di fare uno shampoo.



ATTENTI AI DENTONY!

Infine, il salto degli ostacoli. Si tratta di una corsa molto emozionante: bisogna cercare di non farsi mordere dagli ostacoli, che sono DENTONY DELLE COLLINE. E' sleale distrarli lanciando loro pizette, cioccolata e mentine mentre si corre.



The first part of the paper discusses the importance of the
 Journal of Management Education in the field of management
 education. It then presents a review of the journal's
 content, highlighting the quality and diversity of the
 articles. The second part of the paper discusses the
 journal's impact on the field of management education,
 including its role in advancing research and practice.
 The paper concludes with a discussion of the journal's
 future and its potential to continue to make a
 significant contribution to the field.



www.poweranchors.it

WALT DISNEY

Impara L'ARTE PIR-WOLF



EH, EH, CON
QUEST'ULTIMO
PEZZO, IL MIO PUZZLE
E' PRATICAMENTE
FINITO!



I - KM - SBT11



NON VENIVO
DA QUESTE PART
DA QUANDO ERO
UN LUPOTTO
MANNARO
NOVE AFFATTO
CAMBIA

STAZIONE

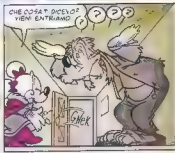
ENTRATA
AL TIRINO
CASALE

PROPRIO CON
LA DESTINAZIONE VIENE
COMUNICATA A PASSAG-
GERI SOLO DOPO LA PAR-
TENZA CON UN AGENTE
E UNA SORPRESA

GUARDA IL TRENO
IMMOBILE. RICORDO CHE ERA
GIÀ IN PARTENZA QUANDO
ERO BAMBINI.

E NON È
ANCORA P.
1988

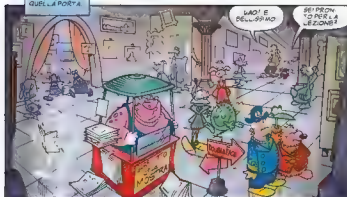
CERTO CHE NO.
1 PASSEGGIERO C1
R. MARTINERO
MALISANO



E OLTRE
QUELLA PORTA.

LAO' E
DELL'ORNO

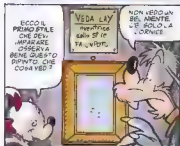
SEI PRON-
TO PER LA
LEZIONE?



ECCO IL
PRIMO STILE
CHE DEVI
IMPARARE
OSSERVA
BENE QUESTO
DIPINTO, CHE
COMA VED?

VEDA LAY
avventuroso
alla spic-
cia.

NON VEDO UN
BEL NIENTE,
E' SOLO LA
LORNICIA



INFATTI NELLO
STILE FAUNOTU
L'ARTISTA REALIZZA
SOLO LA CORNICE
E IL DIPINTO LO
PORTANO DA CASA
VISITATOR
NON E
GENIALE?



E MA
SUOCERA

UN RITRATTO
MOLTO ESPRESSIVO
COMPLIMENTI



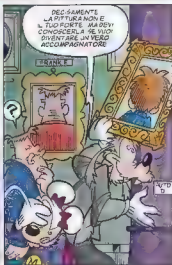
SONO LE COZZE CHE HO
MANGIATO IERI SERA.

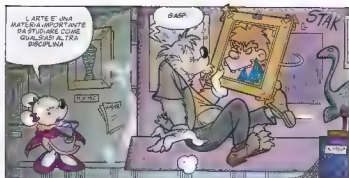
MOLTO SUGGERI-
VO FELICITA
CON.

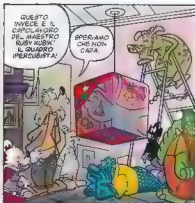
IO HO PORTATO
UN RITRATTO DEL
MIO FACCERO
DA GUARDIA.

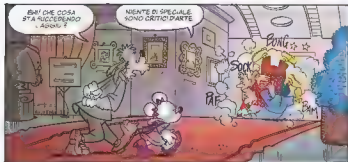
E DOVRE-
STE VEDE-
RE IL DIPIN-
TO DELLE
MIE CANOT-
TIERE

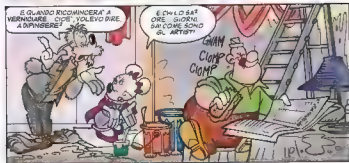










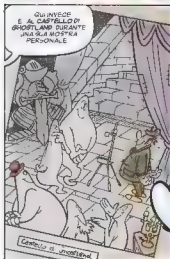


IMPROVVISAMENTE.



NEL TUNNEL E
SCOPPIATO IL CAOS









FINALMENTE FUORI
DAL TUNNEL...

SEI DIVENTA-
TO UN ERDE,
A QUANTO
SEMBRA!

OH, UNA
BAZZECOLA!
PER L'ARTE,
SI FA QUESTO
E ALTRO...

ULTIME NOTIZIE!
RITROVATA
OPERA D'ARTE
TRAFUGATA!



NON SOLO
PER L'ARTE...

FINALMENTE POSSO
TERMINARE IL PUZZLE IN
COMPAGNIA DEL MIO LIBRO DA
GUARDIA! IN FONDO, E' UN PO'
COME DINGERE...



LA! ECCO FATTO!
SONO STATO PRO-
PRIO BRAVO!



VOLETE
VEDERLO AN-
CHE VOI?



SI INTITOLA NEVICATA SUL MAR BIANCO! DITE
LA VÉRITÀ, NON E' UN CAPOLAVORO?



F
I
N
E



© Disney

www.disney.it



**ENTRA IN WONDERLAND Q8. POTRAI CONQUISTARE
ALTRE FANTASTICHE SORPRESE DISNEY.**

**FUOCO, FUOCHINO,
FUOCHERELLO, ACQUA!
ARRIVANO I PAPERI
DEL FUOCO.**



Dal 12 marzo, in edicola con Topolino per quattro settimane, arriva il camion dei Pompieri di Paperino e Paperoga, con sirena, luce lampeggiante e acqua a volontà. La noia è finalmente spenta.

TOPOLINO IL MONDO È IL TUO MIGLIORE AMICO.



Appuntamento il prossimo **18 marzo** con...



Senza fine

